Xadrez
300 Ideias

2020-2025

Mateus Furlan

1- Em uma posição fechada, os tempos não fazem tanta diferença.

2- Transformação de vantagem é difícil no xadrez. Por exemplo, troco par de bispos por estrutura melhor, ou cavalo no buraco.
Coluna aberta, dai troco torres por peão passado. Ou simplifico para ir no final. É tudo técnica, tem que avaliar.

3- Seguir a risca as regras gerais do xadrez vai depender da posição.

4- Mantenha a tensão entre as peças ou peões, trocar muito empata.

5- No xadrez, não exagere nas abstrações.

6- No Blitz, boa abertura e tática são mais importantes.

7- O xadrez hoje é muito concreto, ninguém busca estética, mesmo se o lance é feio, mas ganha, é jogado.

8- Posições com 7 peças ou menos a engine já resolveu. "Contando os dois lados e obviamente os reis".

9- Não só você, mas quando o adversário joga de modo muito agudo (sem precisar), ele e você terão que achar movimentos loucos em algum momento.

10- "Jogue xadrez melhor, e não vai precisar sacrificar".

11- Ter preferências significa ter pontos fracos.

12- Peça desprotegida é sempre um prato rico de contra ataque para o adversário.

13- Nos finais teóricos, torre tem mesmo valor que o bispo.

14- Existe algo mais forte do que o StockFish, é ele + um ser humano.

15- Trocar muito tende a ser ruim, pois as peças são elementos que vão fazer você ganhar uma partida, sem elas não tem como.
1- Muitas peças no tabuleiro tendem a confundir o amador ou intermediário, pois eles não vão saber muito onde colocá-las, assim erram, e com pouco tempo no relógio, até um profissional erra.
2- Manter a tensão (tensão = posso trocar de imediato, mas não faço), não trocando peças nem peões, na

maioria das vezes é bom, pois o adversário vai ter mais opções de movimentos (mesma ideia acima) e trocas que não levam a nada são ruins, já que só se troca quando for ficar melhor, ou para não ficar pior. Assim, trocar muito pode levar à posições empatadas, e o empate não é o objetivo do xadrez.

A troca é uma simplificação, não é transformação de vantagem. Simplificação = (trocar) deixar menos peças no tabuleiro para aproveitar melhor uma vantagem, pois tiro um pouco (ou muito) a força de contra jogo do oponente.

No caso especifico da tensão central entre peões, posso até acabar com ela, abrindo a posição ao trocar, ou fechando o centro avançando peão, mas isso deve ser justificado, tenho que ganhar alguma coisa: tempo na peça adversária, espaço, travo peões adversários na mesma casa do bispo adversário = bispo mau... Ideia geral: Construa alguma(as) vantagem antes de trocar.

Na maioria das posições do xadrez não se tem boa vantagem, dai trocar é ruim, nos jogos de grandes mestres são poucos os momentos onde se tem vantagem ou grande ameaça adversária que justifique a troca.

16- Talvez o segredo do xadrez esteja no fim de jogo, onde é tudo mais palpável, medível, comparável.

O meio jogo é apenas um meio, lá é tudo muito incerto. A abertura é a molécula do meio jogo e o átomo do fim de jogo.

17- Se não tem nada para fazer, você melhora alguma peça, sempre tem o que melhorar, ou evita ideias boas

do adversário. Mas sempre é bom buscar um lance que faça as duas coisas.

18- Lance de espera = um lance que passa a vez. é útil quando a posição do adversário não tiver lances tão bons de cara.
 Ele pode piorar a posição, perder tempo... também serve para ver o plano do oponente, qual vai ser. Um Zug estratégico.

19- Ás vezes sua derrota não é devido a um erro seu, mas aos erros que você cometeu depois, por nervosismo de ter cometido o primeiro.

20- Quando o adversário comete erros na abertura, é bom ver se dá para sacrificar algo para aproveitar o erro.

21- Uma peça que ataca, mira debilidades do oponente é 10 vezes mais valiosa do que a que não mira.

22- Jogue na ala se o centro não tiver contra-jogo, mas o que Steinitz não disse é que apesar disso, você não faz lances agressivos na ala, se não tiver o que atacar.

23- “É impossível criar debilidade na posição do oponente, o que podemos esperar é jogar bem e esperar para aproveitar a debilidade criada ou/e realça-la

deixando-a maior, mas nunca criamos, a não ser na nossa própria posição".

24- Quando o cara é bom mesmo, ele não faz lances que perdem, nem lances que empatam.

25- No inicio, todos os lances são arbitrários, não são errados realmente. Mas a questão é o que você vai fazer com esses lances e essa estratégia, por exemplo peões avançados = espaço, mas se você não transformar a vantagem eles podem virar debilidades, pois também carregam o seu lado ruim.
26- No futebol os erros de passes -quando não são grosseiros- acontecem devido a boa marcação do adversário, no xadrez é a mesma coisa. Uma boa profilaxia e pressão (iniciativa) faz o adversário cometer imprecisões, que juntas irão ficar grandes, evidentes. Profilaxia pode ser também um lance de ataque.

27- A maioria das sub promoções são de cavalo.

28- Magnus – "O xadrez me ensinou a tomar decisões rapidamente".

29- A cada troca é como se você consolidasse a posição como ela está. Quem tem vantagem estratégica ou material continuará com ela e quem não tem, terá mais chances de continuar não tendo.

30- O gambito da dama não é realmente um gambito, pois as brancas vão recapturar o peão em algum momento. E a vantagem em desenvolvimento do branco dando o peão em c4 não é tão grande.

31- No meio jogo não é tão ruim peça que defende peão, pois existem vários recursos que podem compensar isso. já no final depende, tudo deve ser calculado, devido as poucas peças.

32- O xadrez é extremamente lógico, recuos e manobras são cada vez mais necessários quando a defesa do oponente fica melhor. Ás vezes, em casos assim, o empate é sinônimo de vitória.

33- Quando você ver uma peça mal posicionada você deve atacá-la imediatamente.

34- Trocar vantagem por outra, nem sempre a próxima será mais intensa do que a anterior. Mas continua sendo vantagem.

35- Todas as peças e peões devem focar na mesma estratégia. quando a estratégia mudar, todas as peças também devem mudar.

36- A engine cria sempre duas ou mais ameaças, se você se defende de uma, não dá para se defender de outra. Busque o lance que contém mais ideias, que ataca e defende.

37- Como fazer o adversário errar? no geral um bom jogador não ira errar se não estiver sendo logicamente pressionado, desenvolver e esperar só funciona contra jogadores muito ruins, que irão pendurar peças e cometer erros grosseiros.

Jogue para frente, sempre criando ameaças, mas olhando o contra-jogo adversário. O jogo ativo cria possíveis ameaças,

possíveis ameaças = lances que podem dar táticos em 2 ou 3 tempos se só um lado jogasse. assim o adversário irá se deparar com duas ou três ameaças, dividirá a atenção e poderá errar. Ameaças no rei dele ou o próprio adversário cresce o olho e faz uma jogada (até certa), mas prematura. São essas as duas formas de GMs errarem, tirando os erros grosseiros que podem vir num dia ruim.

38- Mesmo que o adversário não cometa erros, você pode lutar contra as ideias dele, será uma luta estratégica. Até um lance bom dá brecha para ser explorado estrategicamente.

39- Um erro estratégico é mais por aquilo que a peça deixa de fazer do que por aquilo que ela faz diretamente de mau. Erro difícil de ver.

40- No meio jogo o Zug aparece quando o centro está fechado.

41- Em Blitz o cavalo é melhor do que o bispo, é difícil com pouco tempo, mapear o movimento estranho do cavalo.

42- É difícil (quando dois Super GMs) você ter como a causa de uma partida ganha, a técnica melhor, o cálculo, estratégia...
No geral um dos GMs ganham pela persistência. É uma partida aos trancos e barrancos.

43- Sacrifício de peão esta 90% ligado à questões estratégicas, sacrifício de peças à questões táticas.

44- Para forçar a troca de damas, ataque o rei.

45- Ataque ganha jogo, defesa ganha campeonato. Tenha consistência.

46- A derrota te cobra mais aprendizado.

47- A maior parte das posições no xadrez são questões de gosto e estilo, somente os táticos são absolutos.

48- 1- Compreender a posição 2- Criar um plano 3- Escolher os lances.

49- Se o peão passa da quinta, já é a principal peça da posição.

50- Você aprende as regras básicas e depois aprende quais regras quebrar.

51- Os computadores nos dizem que você pode fazer qualquer lance no xadrez.

52- Steinitz disse que se deve adquirir alguma vantagem antes de sair atacando o rei.

53- Em questão de aberturas, jogar uma abertura que o adversário sempre joga, é melhor. Pois é ruim para o adversário jogar contra algo que ele acha bom.
54- Magnus diz que é bom pensar de 10 a 15 minutos em cada lance. 30 minutos é procurar pelo em ovo.

55- Fim de jogo é cálculo seco.

56- Bispos de cores opostas, 1- Ataque, pois o adversário não poderá defender alguns pontos (se tiver peças pesadas no tabuleiro o ataque é mais forte)
2- Coloque seus peões na mesma cor bispo adversário (depende).
3- Não precisa ter pressa para converter esse final. Peões e passados unidos no centro equivalem a uma peça.

57- No chess 960 respostas simétricas de peões são melhor. Pois as posições são ruins no inicio.

58- Posições onde há muitas ameaças ao rei tendem a fazer o adversário errar.

59- Você não pode dar chances do adversário te atacar.

60- Em posições abertas e com possibilidade de ataques, quem tem a vez de jogar tem extrema vantagem.

61- Os rumos de uma partida são primordialmente decididos pelos peões centrais.

62- A impressão que tenho é que todos seguem os princípios de Steintz, alguns mais outros menos, mas ninguém foge deles por muito tempo.

63- Na abertura, buscar posições fechadas é ruim.

64- Ter mais peças é melhor do que ter menos peças.

65- Peão Midgame = 198, Peão Endgame = 258
Knight Midgame = 817, Knight Endgame = 846
Bispo Midgame = 836, Bishop Endgame = 857
Torre Midgame = 1270, Torre Endgame = 1281
Rainha Midgame = 2521, Queen Endgame = 2558

66- Se está levando ataque na ala, você pode contra-atacar na outra ala, se o centro estiver fechado.

67- Atacar sem sacrificar peça em algum momento, é o sonho de todos, mas é impossível.

68- Em todo ataque você deve sacrificar no mínimo um peão, antes ou durante.

69- Quanto menos peças no tabuleiro, mais profundamente uma engine consegue calcular. Na abertura ela não calcula muito ou demora mais para calcular, no meio jogo também pois como há muitas possibilidades ela vai até um limite, não dá para calcular tudo.

A velocidade de cálculo depende do hardware, engine, quantidade de variações que você colocou para serem analisadas. “depth” no chessbase significa quantas jogadas a frente a engine pensou.

70- Avaliação, profundidade, nós por segundo.

71- 49.473 kN/s. Isso significa que o mecanismo está calculando 49.473.000 posições (nós) por segundo.
Um nó é a totalidade de uma posição, incluindo sua história (por exemplo, roque ou repetição de movimentos) e sua avaliação. Alguns mecanismos operam com nós "finos" — isso é pouca avaliação — e, portanto, são muito rápidos. Outros mecanismos operam com nós "grossos" — muita avaliação — e são mais lentos. Portanto, não diz muito se você comparar o número de nós que vários mecanismos calculam diretamente.

72- O xadrez ainda não foi desvendado, nenhuma engine pode dizer que um lance é 100% melhor do que o outro, mas muitos desses lances são ruins ou medianos. Assim, acredito que a
engine desvendou os lances que valem a pena serem jogados, a dúvida esta somente em qual melhor lance jogar, se é o de "0,50 ou o de 0,51".

73- o computador dá igual, mas tem posições iguais que humanamente alguém esta melhor, não são na prática iguais.

74- Final de rei e dama contra rei e dois ou três peões, você deve cravar os peões avançados que têm o apoio do rei e ir se aproximando com o seu rei, se possível dar ataque duplos (cheque e capturar outros peões), e no final você fará a regra do rei adversário na frente do peão ou sua dama será colocada na casa onde o peão ia ser promovido, se rei adversário estiver longe dessa casa.

75- Lances estranhos normalmente são feitos para evitar tática do adversário, ou para dar um tático. As ideias gerais aqui, ficam em segundo plano.

76- Se uma peça for melhor que a sua, ou tiver potencial para ser em curto ou médio prazo, você troca.

77- A tabela de finais é com até sete peças (contando com reis e peões). Sete peças no total, não de cada lado.

78- Engine mais fraca até a mais forte = toda posição aberta ou tática analisam da mesma forma. Em uma posição tática ou que tende a ser, as engines tem o mesmo plano. Em posições quase fechadas os lances mudam.

79- Depth 20 já é nível de campeão mundial. Depende da engine. Depende dos núcleos também.

80- Todo lance estranho que desarruma a posição, agudo… quando não é erro, tem uma ideia tática por trás.

81- Todo tático difícil tem vários lances de captura (ou qualquer outra coisa) aparentemente bons, mas um deles é evidentemente o melhor. "O primeiro lance é sempre de captura".
No caso de táticos, os lances não tem sentido geral, são sem alma, ou ganham peça ou dão mate. Não tem explicação sublime ou estratégica de longo prazo.

82- Mesmo jogadores ruins podem entrar em uma posição difícil, comum entre super GMs.

83- A engine só sacrifica peças se for ganhar mais peças (como promover dama) ou se for dar mate.
Como o cálculo de qualquer engine segue padrões matemáticos, a engine faz um lance, por exemplo cavalo = 1.50 mais ou menos quer dizer que daqui a 30 lances em média a engine ganhará um peão, ou bispo = 4 quer dizer que em pouquíssimos lances a partida terminará.
Hoje em dia com capacidade quase ilimitada e com redes neurais, é difícil um ser humano até mesmo um gênio, entender e usar como padrão as mínimas vantagens que a engine mostra numericamente.

As mais antigas que não pensam tão profundamente assim (mas ainda assim mantém um padrão substancial de análise) é mais fácil entender um plano e seguir certos padrões táticos.

84- Você não consegue guardar padrão ou ideia geral de 20 lances a frente, não dá para relacionar esse lances e criar uma ideia geral.

85- A engine é exata, se um lance não é feito na hora certa, na casa certa, pode anular toda a linha (é difícil saber qual lance esta ligado mais aos outros e quais lances são mais dispensáveis).

86- O cérebro humano foi feito para guardar ideias gerais, pensar em coisas que não existem, flutuando no tabuleiro, em todo o momento da partida, é impossível.

87- Komodo 10 = quanto mais antiga a engine mais se deve tentar seguir suas ideias gerais e confiar na pontuação. Mas ainda assim tem posições difíceis de converter, com muito recurso para os dois lados.

88- É mais fácil entender uma posição quando o komodo dá 2,0 pontos, seja na abertura, meio jogo, final técnico e final teórico. No StockFish esse mesmo ponto, no geral, aparece em posições humanamente empatadas.

89- 1,5 no meio jogo = não confie tanto (mesmo que seja o Komodo), analise a posição.

90- De 3,0 pontos, no geral a ideia é clara, independente da fase do jogo e engine.

91- No xadrez, não basta você ter peças bem posicionadas para atacar, é preciso que o adversário tenha fraquezas. Se tiver fraquezas também não significa nada se o adversário não tem forças para te atacar. O bom precisa do ruim e o ruim precisa do bom para existirem. Analisar em conjunto.

92- A estratégia apesar de ser muito importante, só nos dá uma ideia da posição, o que faz realmente a diferença final é o cálculo. Por que o calculo é superior a estratégia?
1- Para executar a estratégia deve-se calcular, mesmo que seja um calculo inconsciente.
2- É mais fácil se lembrar de ideias gerais do que de específicas. O cálculo é especifico.

93- Teus lances não precisam ser os melhores, só precisam ser melhores do que os do adversário.

94- Não tem inflação de rating na internet, se você pudesse jogar presencialmente e com variadas pessoas a

mesma quantidade de jogos que joga online, seu rating seria o mesmo do online.

95- Kasparov: “Eu não calculei, eu tenho varias peças atacando o rei, isso já me dá uma ideia”.

96- O Blitz é uma forma de tornar o xadrez mais comercial.

97- Falam muito sobre sacrificar para atacar e ganhar, mas antes você deve ter um jogo agudo. O sacrifício pode ser antes e/ou durante o ataque.

98- 1- jogo agudo. 2- sacrifícios (peão e ou peças, não importa a quantidade). 3- adversário chega numa posição horrível ou que tem grande tendência de ser. 4- mate

99- No meio jogo calcule apenas 3 lances, a ideia geral da posição e a profilaxia são mais importantes.
Magnus - Em posições difíceis calcule 3 jogadas no máximo. Dessas três pode-se calcular 3 variantes a frente também - Fier.
Magnus - Tenho uma ideia da posição e sigo ela. Vou calculando, quando começa a ficar ofuscado é quando paro. Vejo imagens na minha mente.
Kasparov - Mais peças no ataque do que na defesa do oponente, você ganha. Quanto menos peças melhor

ainda, 5 contra 3 é melhor que 7-5, pois menos peças trazem menos surpresas.

100- Abertura forçada leva à muitas trocas, e isso empata Abertura que todos conhecem não necessariamente é forçada. Todos conhecem a Siciliana, mas tem dezenas de variações dessa abertura.

101- Ás vezes um erro pode ser por esquecimento parcial.

102- Magnus – Sinto imediatamente se o caminho é bom ou não, o restante do cálculo é só para ver se não deixei passar nada.

103- Magnus - Sair muito bem na abertura e ganhar no meio jogo não é a única maneira de jogar xadrez. Isso fica difícil se o adversário não cometer erros particulares, palpáveis, ou ir para um caminho diferente.

104- Magnus simultâneo chess: - associo rostos a um número e o número à mesa.

105- Há uma diferença entre compreender bem o xadrez e jogar bem campeonatos. Fischer ganhou muitos jogos por pura força de vontade.

106- Se você perdeu uma partida, tente empatar a próxima, jogarás mais tranquilo.

107- Somente em posições táticas ou agudas há exceções, somente quando você for ganhar algo imediato é que você pode “jogar errado”, não seguir os conceitos da estratégia.

108- Só dá para converter vantagem material com outra material melhor, ou em mate. Conversão não é só trocar, ás vezes é sacrificar, troca desregular ou deixar peça ser capturada, peão.

109- Tem lances que não são tão engenhosos (com varias ideias), só tem uma ideia, mas é boa e o momento pede. Na maioria das vezes o xadrez pede esse lances.

110- Todo movimento de peão deixa uma casa para trás.

111- Itinerário de uma partida de xadrez entre GMs ou entre iguais de força.
Tudo permanece muito igual até o meio do meio jogo, movimentos de defesa, profilaxia, ataque, posição aguda, manobras são comuns, muito comuns.

112- Defesa, profilaxia e ataque, são lances muitas vezes contra intuitivos, dependem de cálculo. Pois muitas vezes a posição é aguda, assim não precisa seguir ideias gerais. Ideias gerais só precisam ser seguidas mais em lances de desenvolvimento.

113- Tentar achar pelo em ovo na abertura é a primeira parte da derrota.

114- Uma posição pode ter mais de um plano.

115- Antes de você cometer um erro, você já cometeu um, o de se deixar levar para uma posição muito difícil para você, a ponto de ficar a mercê de erros.

116- Um erro seu ás vezes tem tanta atitude que o oponente não o percebe. Pois todo lance agressivo causa um impacto mental no oponente, por isso é mais fácil atacar. Se defender subentende que você esta ruim ou ficará ruim, dai o cérebro força e perde.

117- Se o oponente perceber que errou e tenta arrumar o erro no meio do plano ele pode se dar mal, mas mesmo se conseguir, essa guinada causa um incomodo mental grande, e erros futuros podem acontecer. Mas muitas vezes ele não vê esse erro e continua.

118- Sempre que dois peões estiverem separados por duas colunas eles promovem sem a ajuda do rei, somente se estiverem na quinta. (Basta um estar e o outro ir no próximo lance).

119- Lances de ataque, preparação de ataque (iniciativa), contra ataque e defesa, não seguem princípios gerais na maioria das vezes. São estranhos, parecem quebrar as regras, mas isso é explicado pela posição específica.
Lances de desenvolvimento seguem mais os princípios gerais. Mas isso não quer dizer que um lance profilático não possa também contribuir para o desenvolvimento.

120- Mesmo que a engine descubra o xadrez, ainda assim será possível ver a ideia do lance, mesmo que às vezes em média 9 lances a frente (numa posição de meio jogo). Pois o xadrez ainda terá seus táticos com começo meio e fim rápido, 3 lances em média, no máximo um tático tem 7 lances.
Uma coisa pode mudar tudo, por isso a engine não tem nada exato em 20 lances a frente. Existem posições com tático de 9 movimentos, mas é raro, pois não é um tático reto, é uma opção dentro de um tático reto.
Normalmente quando há esperneio.

121- O iniciante pode abrir peões laterais na abertura pois pensa em tirar todas as peças que não estão próximas do rei. Maneira burra de proteger o rei.

122- O tático mais silencioso é o tático da peça encurralada.

123- O máximo que um tático dura são 8 lances (numa partida normal sem composição). O mínimo são 3.
A peça captura em um lance é tático, mas não contarei já que peça pendurada é incomum.

124- O tático difícil é o curvo e espaçoso = age em várias partes do tabuleiro e volta, vai e volta. E aquele que sacrifica peça maior por menor, o que muda de rumo.

125- "- Quando meu rei esta sendo atacado, principalmente na abertura com peões, eu sinto um desconforto, querendo acabar com o jogo rápido em algum contra-ataque, dai eu perco tempo no relógio e jogo errado. Quando isso acontecer tenha calma, na falta de lance direto jogue simples".

126- Capablanca: numa posição difícil se usa a tática, em uma posição igual de usa a estratégia.

127- Tenha uma confiança anormal em si mesmo, assim você não vai deixar passar bons lances. Subestimar você mesmo te faz colocar o outro em um pedestal e perder oportunidades.

128- Quando o rei esta muito pelado, as peças tendem a se enfraquecer também.

129- Peça sobrecarregada = pode ter dois ou mais tipos de táticos dentro. Normalmente ataca-se uma das peças ou casas defendidas para talvez depois atacar o outro ponto de defesa. Ás vezes se ataca a peça sobrecarregada, então o que ela defende ficará fraco.

130- O intermediário é sempre uma ameaça direta, e na maioria das vezes é obrigatório.

131- Na interferência você também pode interferir, desligando a peça adversaria de sua defesa. Interferência = bloqueio. Pode haver vários táticos dentro dessa ideia.

132- Subpromoção de cavalo: 1- Para ganhar um tempo fugindo do ataque (dando cheque no rei). Senão você levaria uma cravada, empataria ou tomaria mate. 2- Dar garfo no rei e capturar uma peça forte. 3- dar mate, mas é raro.
Subpromoção de torre: não afogar o rei adversário.

133- Peça desesperada também entra no erro de contagem do adversário.

134- Tática do contra xeque = serve para ganhar tempo trocando peças importantes.

135- Dama vs peão quase promovendo. Peão de bispo ou torre são problemas se o rei atacante não esta perto desse peão.
Peão de torre, rei deve estar dentro do quadrado = é obrigatório deixar promover depois da promoção (tem exceções) seu rei deve ir para a casa reta de oposição (obviamente antes, sua dama já deve ter prendido o rei na fileira).

136- Quando o rei esta pelado fique atento, sempre é mais fraco do que parece.

137- Treino tático nunca é para ganhar peão, a não ser que esteja no final de jogo, dai um peão ás vezes é melhor do que dama.

138- O xadrez estudado é ciência, o jogado é esporte.

139- Se preocupe primeiro com o rei, depois a posição das peças e por último com a dos peões.

140- Quando o jogo esta perdido e não dá para fazer fortaleza ou xeque perpétuo, veja o seu rei, ás vezes se ele estiver com pouco espaço, dá para sacrificar e afogar.

141- Pensando a longo prazo, jogar linhas comuns na abertura e tentar lutar dentro dessas linha é melhor do que jogar loucuras. Pois jogadores fortes não caem em loucuras.

142- Lutar contra par de bispos: tente trocar ou limitar o bispo que não tem adversário (cor). Se a posição abrir ele se tornará forte. Coloque peões na mesma casa dele. Mas no geral, tomar um bispo já tá bom.

143- Posição fechada não é boa para o cavalo só porque ele pula, mas porque fica uma posição lenta e difícil de abrir, com poucas opções, e o cavalo é uma peça lenta.

144- Uma peça mal colocada costuma lentamente contaminar as outras. (rei e peão também contaminam).

145- Um lance deve seguir a ideia lógica do anterior.

146- Toda posição igual, olhada de perto, uma delas tem maior potencial de melhorar.

147- Não precisa jogar super bem, é só se perguntar mais dos porquês de cada lance do que o adversário.

148- A diferença de um amador e profissional também é o repertório, quantidade de partidas vistas.

149- Quando estiver perdendo uma luta numa parte do tabuleiro, em vez de continuar a batalhar ali sem glória alguma, mude para a parte do tabuleiro onde você é mais forte e tente ganhar uma vantagem.

150- Na maior parte do jogo, não há pensamento em cada estratégia, há reconhecimento de padrão.

151- Se uma engine tem o dobro do tempo para pensar, ela tem 43 pontos a mais que outra engine. No caso humano, os pontos aumentam para 116 pontos. Por isso é mais fácil perder uma partida rápida para a máquina, porque quando diminui o tempo, a máquina perde menos pontos de rating do que o ser humano.

152- Quando for aprender algo, deixe o orgulho de lado, reconheça o nível da sua burrice.

153- Na estrutura muro de pedra “f4,d4,e3” é sempre bom ter um peão, “d6” para impedir cavalo no buraco. Mas não é o fim do mundo, o cavalo sozinho não ganha o jogo, há sempre contra ataques que você pode fazer

para compensar o cavalo no buraco. O muro de pedra também deixa a casa e4 fraca para quem o faz.

154- Evite seguir planos gerais e vagos. Planos muito longos são desejos, “atacar o rei”.
Noções gerais só são boas na abertura e olhe lá.
No xadrez sempre haverá imprevistos, oscilações…
Siga planos realistas (dois ou três lances a frente) já que mais lances a frente podem mudar totalmente a posição, e o que você pensou não vai ter aplicação. O plano geral é bom para sentir o cheiro da posição, mas devemos sempre nos basear nas condições curtas e concretas.

155- Para entender um lance de computador veja a outra combinação que ele dá, normalmente 4 lances a frente você entende porque um lance é melhor do que o outro, é por questões bem concretas. Por exemplo, faça um lance, se o PC não gostar veja o lance dele, dai após fazer o lance dele você responde com o segundo lance que seria a resposta do seu primeiro.

156- Xadrez é muito querer, a posição está ruim, mas se eu acho que está boa, eu jogo melhor e mais tranquilo. Isso porque ninguém sabe muito bem o que esta acontecendo em toda posição, e a todo momento. Mentir para si é bom nesse caso de posição pouco definida.

157- Se defender numa posição arriscada: sempre tente fazer o lance mais simples que vai limitar as opções do adversário.

158- Não alivie a pressão no centro cedo demais.

159- Cuidado com a profilaxia, ás vezes evitar um lance do adversário vai te criar mais problemas. O remédio pode ser pior do que a doença.

160- As táticas podem aparecer nas mais simples posições.

161- A torre das colunas laterais podem ser melhores do que as que dominam as centrais, já que no momento certo ela pode ir prender o rei ou/e atacar peões sem o rei ou outras peças impedindo ela, no caso de ser no centro. No centro ela seria expulsa mais facilmente.

162- Jogadores mais fortes jogam melhor finais, não troque as damas contra eles.

163- Ás vezes você não precisa trocar sua peça ruim por uma melhor do oponente, basta trocar uma ruim sua por qualquer outra dele.

164- A tensão cria as possibilidades de ganho, não alivie a tensão sem ganho concreto.

165- Quanto mais fraco é o jogador, mais seguro ele quer jogar (evita sacrifícios, dobrar peões…) , evite pensar em lances passivos e lances que não concedam nada.

166- Conversão de vantagem é quando a vantagem posicional vira material.

167- Para saber se está realmente ganho em finais de torre, o melhor é ter material a mais "E" mais alguma outra coisa. Torre ativa, adversário passivo...

168- Existem posições que você já tem que ter visto para saber o lance certo, não adianta tentar achar lance por principio geral. Isso é comum em exercícios táticos.

169- Magnus diz que vê o tabuleiro em 3D na sua cabeça, e flutuando.

170- No Blitz, se você sair muito bem na abertura já é um maior passo do que numa partida clássica.
A abertura boa no Blitz vai criar dificuldades para o outro, que provavelmente jogará a abertura desleixadamente.

171- Um tático difícil de ver também pode acontecer numa partida simples, a diferença é que numa partida de alto nível o tático demora para chegar, seja ele simples ou difícil.

172- O xadrez é 90% reconhecimento de padrões, a outra metade é cálculo.

173- Bispos de cores opostas, além das peças pesadas, se você conseguir atacar o rei adversário primeiro, as casas em volta dele não poderão ser defendidas pelo bispo dele.

174- O jogador que tem uma vantagem material geralmente pode ganhar a partida trocando peças para simplificar a posição e entrar num final ganho.
Outra opção é usar a superioridade material para sobrecarregar as defesas do outro jogador e dar xeque-mate no rei adversário.

175- só o peão cria espaço, as peças ajudam a potencializar o espaço, mas não criam mais. Peças ativas são diferentes de espaço.

176- Você deve jogar os finais de acordo com os peões, mas o final de peões você deve jogar de acordo com a oposição dos reis e a oposição tem que ser jogada vendo a capacidade de promoção dos peões.

177- O segredo do Magnus deve ser a memória e vontade de vencer.

178- Aberturas estranhas são uma forma de desequilibrar o oponente e fazê-lo errar. “Nervos”.

179- A questão de rating é relativa, se você tem 2500, consegue controlar bem seus nervos e tem uma vontade enorme de jogar.
Para chegar em 2700 é questão de burocracia, viagens, jogar muitos campeonatos e evitar abertos para não perder tanto rating.

180- Quando uma posição é difícil para você, o que não fazer é um caminho para achar o lance.

181- Os lances posicionais dependem muito de gosto, não são errados nem certos. A posição dá um caminho e você escolhe os lances.

182- Cuidado com armadilhas, mesmo que você saiba, ela pode terminar em uma posição superior para o adversário.

183- Dama no centro era uma ideia não tão seguida antes, no século XX começou a ficar famoso, porque ajudava em ataques.

184- Muitos jogos imortais de Capablanca ou Morphy foram contra jogadores muito ruins, então não é tão instrutivo analisá-los.

185- Ás vezes você esta ganho mas não sabe, já que o empate contra um jogador bom já seria ótimo para você, dai você perde posição ganha e não melhora.

186- A ganância por ganhar material, e a ganância por querer proteger o material, fazem o amador/intermediário perder.

187- É difícil o ser humano proteger peças com outras peças, quando você o ameaça ele usa técnicas evasivas, tira a peça, coloca ela atrás de peões ou contra ataca se for o caso. Fique atento as exceções.

188- Ás vezes sua posição esta relativamente ganha, mas você empata porque esta jogando com mentalidade para empatar.

189- Quando for para um final de bispo contra cavalo bom, mantenha um par de torres para suprir a

debilidade do bispo. Nunca vá para finais teóricos com peça pior.

190- Jogador clássico = posicional: Karpov, Capablanca, Petrosian.
Jogadores universais: Magnus. Dizem que de Spassky para cá todos são universais.
Jogadores agressivos e táticos, Garry, Tal, Alekhine.

191- O xadrez é uma busca incessante por táticos.

192- Ás vezes para uma peça se desenvolver se deve avançar o peão, então avance o seu antes para impedir ou enfraquecer o avanço do adversário. Profilaxia com peão.

193- O tático difícil é o que tem intermediários.

194- Se você não tem o bispo do fiancheto e seu adversário também não tem da mesma cor para explorar, troque as dama, pois a dama pode explorar jogando peão da coluna abrindo para torre e recebendo a ajuda de outra peça leve.

194.5 - Em finais, um jogador que quer ganhar troca peças, o que quer empatar troca peões.

195- Quando se troca as damas o jogo fica mais técnico, é melhor para quem tem mais conhecimento.

196- Jogar xadrez de qualquer jeito é um desrespeito com esse jogo.

197- Lances do xadrez: Ataque, defesa, contra-ataque, profilático, desenvolvimento/neutro e “o lance que não faz nada”. O erro tem o fantasma de algum desses lances.

198- Tem posições que não se deve fazer nada. Não mexa na posição, não faça rupturas igual um louco. Jogar de modo defensivo é melhor, porque jogar de modo maluco é fácil, já que na maioria das partidas os táticos são medianos em dificuldade, e qualquer imbecil mediano pode vê-los.

199- Ler livros, ver partidas comentadas, resolver problemas táticos… O aprendizado é cíclico.

200- Jogadores jovens, tendem a ser mais agressivos e ter pouco repertório de abertura. Fuja da abertura que ele esta acostumado e jogue mais posicionalmente.

201- Quando suas peças estão todas desenvolvidas, as ameaças táticas vão surgir naturalmente.

202- Todo ataque é, indiretamente, uma defesa.

203- Final de peão de torre x peão de torre. Regras: 1- mantenha seu peão avançado, isso dá espaço para o seu rei entrar na posição. 2- se não der para fazer oposição, você desce e fica nas casas chaves que o rei adversário teria que entrar (para isso cumpra a regra 1).

204- Se você escolheu jogar agressivo, siga isso, a dúvida no meio do caminho te fará perder.

205- Embora uma partida clássica vire blitz no final, o jogador bom de blitz não consegue se adaptar totalmente a esse tipo de final em clássicas.

206- Não se brinca com peões passados no apuro de tempo.

207- Posições com desequilíbrio material = torre x duas peças leves (vice versa), dama vs torres, 3 peças vs dama... são difíceis de analisar. Se você já tiver ganho, evite elas, se você tiver perdendo, busque-as.

208- Se os seus peões do roque estiverem em formato “fianchetto” não faz sentido desenvolver seu o bispo nessa área, ele vai ser cutucado perdendo tempo ou ficando preso.
No geral seu bispo fica bom em f5 e f4 (se de brancas).

209- Se você tem fianchetto, evite fechar o centro na cor do seu bispo.

210- Você sempre fica mal quando piora sua posição para ataques duvidosos.

211- É comum depois de um erro, o adversário não ter a humildade para voltar a peça e construir outra coisa. Se livre do orgulho.

212- Material é sempre melhor do que posição melhor, já que o objetivo da posição melhor é ganhar material, mas para ganhar material você deve ter melhor posição. A posição é boa como um meio.

213- Você não perde uma partida devido ao primeiro erro que você cometeu, mas devido aos outros tantos erros que você vai cometer por ficar remoendo o primeiro.

214- Porque um jogador bom comete erros táticos? Também por frustração.

215- Quando analisamos uma partida sabendo qual lado ganhou, acreditamos que todo lado que ganhou fez os melhores lances e quem perdeu agiu errado desde a abertura. Podemos interpretar com podridão o jogo do vencedor se alguém disser que ele perdeu.

216- Pode-se aprender alguma coisa com qualquer tipo de partida.

217- A maior parte do tempo gasto pensando, deve ser apenas para verificar novamente o lance.

218- Já é suficiente apenas jogar melhor que o teu oponente.

219- O melhor treinador do enxadrista é ele mesmo.

220- Adversário tem um peão a mais? Se a posição estiver fechada, troque as damas e empate por repetição. A dama poderia abrir a posição.

221- Em um jogo decente, o primeiro erro normalmente começa do erro mínimo ao mais grosseiro. 1- Tempo. 2- Peça mal colocada. 3- Estrutura de peões. 4- Táticos. 5- Mate.

222- Meus peões ou minhas peças, qual deles estão melhor? Depende da posição. Ás vezes os dois juntos.

223- Momento crítico. Pode existir vários na partida, mas um sempre é o determinante.
Em uma partida ruim onde os dois lados perdem oportunidades, pode haver mais de um grande momento crítico. Mas saber identificá-los faz você ganhar a partida, por exemplo, momentos onde há possibilidades de trocas, momento em que se você ou o adversário pudessem jogar dois lances, a partida já se decidiria, momentos onde uma coisa específica deve ser feita…

224- Primeiro você deve estar estrategicamente ganho. Depois deve estabilizar essa estratégia e esperar o adversário errar, ai sim busque por táticos.

225- Acreditar que Magnus não vai errar é um dos motivos que travam seu jogo e te fazem perder.

226- O lance candidato não funciona na prática, o cérebro não separa rigidamente as coisas. O cérebro pensa em rede não em linha reta.

227- "Ás vezes que cometi os piores erros foi quando pensei demais e quando estava sem tempo". Anand: - Calcule curto e vá por onde se sentir mais confiante.

228- Pelikian diz que os erros principais acontecem entre os lances 14 e 27.

229- A criança ganha porque domina mais o mouse, a familiaridade com 2d e internet. É prazeroso jogar na rede, e tem um ponto mais alto que é o único que se pode ganhar com tão pouca idade, que é o treino tático. Não tem tempo ainda de terem uma compreensão profunda de xadrez, se ganham de alguém bom, é porque estão muito desenvolvidos unilateralmente, não porque são melhores. Derrubar a seta também é fácil e moral para eles.

230- Anand: Kasparov precisa de posições dinâmicas para vencer. Magnus já é mais universal, ganhando muitos finais empatados.
Alguns lances sofisticados. De super GMs e Engines. 1- Se defender colocando peça na frente (sair é o mais comum, mas depende da posição). 2- usar torre logo na abertura para defender na segunda linha.

231- O adversário mais difícil é aquele que não quer lutar, apenas manobrar.

232- Planos longos (e específicos) sempre dão errado, o xadrez é complexo.

233- Plano muito fixo faz você perder táticos. E também te deixar chateado quando você tem que mudar de plano, essa chateação te faz errar. Também quando o nosso rei esta sendo muito atacado, mesmo uma posição normal parece perdida.

234- Oposição a distancia é para se defender/lance de espera. Posso estar ganho ou não. Sempre busque estar na distancia de casas ímpares.

235- Em toda defesa (preto) tem alguma peça que vai ficar ruim na abertura. É normal.

236- Para ganhar (atacar) de alguém bom ou do mesmo nível você tem que sacrificar. Mas não é aquele sacrifico seco, onde o cara pendura ou eu dou a peça para ele capturar. Pode ser um sacrifício que esta no meio de um tático. Sacrificar um peão seu. Deixar uma peça ou peão para buscar algo a mais. Ou com a partida já ganha, eu sacrifico para chegar mais rápido ao rei dele.

237- No xadrez como na vida, não ignore os pequenos problemas, eles aumentarão de tamanho.

238- Uma peça pode parecer estar em sua casa natural, mas nem sempre está tudo bem, se ela está em uma casa natural para ela, mas não faz nada, não esta ativa, então ela esta ruim.

239- Posição vale mais do que o tempo. Gaste bastante tempo em posição crítica.

240- Não faça aquilo que o oponente espere que você faça: trocas automáticas, ataques óbvios…
Da mesma maneira se o oponente já vai fazer o lance, não force lances (desarrumando a sua posição) para obrigá-lo a fazer, é redundante. Nunca jogue reagindo a ele. Sempre faça ele reagir a você.

241- Dama no meio jogo é boa apoiando as peças, atrás delas.

242- Deixar sua dama na cara da torre é muito pior do que parece.

243- Preparação = fazer o lance de maneira consciente, não quem o fez pela primeira vez, mas sem ter estudado-o.

244- Quanto mais você melhora, tem que jogar menos e estudar mais.

245- Partidas longas tem a característica da abertura fazer imensa diferença. Normalmente o que acontece na abertura é o que definirá o jogo.

246- O bom de jogar partidas mais longas é que os erros cometidos não serão mais cometidos, e os acertos serão sempre repetidos. Já que temos muito tempo para criar uma ideia para cada jogada.

246.5 Você deve resolver os problemas dos seus peões antes de entrar no final de jogo, isso é uma regra que você não pode quebrar.

247- Evitar um lance ruim do oponente não é profilaxia, é perda de tempo.

248- Não siga os lances de computador cegamente. No final, quando o adversário está com menos tempo que você, mantenha as peças em vez de trocar, isso cria dificuldades para ele pensar e acaba gastando tempo. Ás vezes o melhor lance seja a troca, mas o fator humano é mais importante. Principalmente se a posição estiver difícil para ele.

249- Se você tem um peão a menos, crie problemas para o adversário senão você ira perder.

250- Compare as peças: dama com dama torre com torre… mas compare também a sua melhor torre com a melhor do oponente, e a pior torre com a pior do oponente.

251- Estudar abertura para rating menos de 2000 não é errado, o errado é estudar só abertura, e não o meio e final de jogo.

252- Conexão de lances, fazer as peças agirem juntas, mas agirem de modo concreto.

253- Ir e voltar com peça, mudar de plano, lances sem conexão de ideias, tudo isso significa erros.

254- O lance lento só é justificável se tiver uma ideia concreta. Uma profilaxia "antes" vai fazer com que a posição não fique tão difícil no futuro. Muito da dificuldade de achar lances vem de fazer uma longa sequência de lances sem sentido.

255- Deixar seu tempo diminuir pode fazer seu adversário achar que já ganhou, estimulando-o a fazer lances superficiais.

256- "Quando estou fora de forma o que me ajuda é perguntar o porquê de cada lance. Meu e do adversário.

E também estar solto para trocar vantagem e desistir de peças sacrificando quando não dá mais para preservar, jogando pela vantagem de peão ou por ataque futuro em peça".

257- Defender seu peão lateralmente com a sua torre, só é bom se você for o lado atacante. Pois a torre pode ter esse luxo da divisão de força, já que é o lado atacante, "se não der certo aqui, ataco ali".
Colocar torre atrás do peão coloca toda a energia da torre ali.

258- O acúmulo de imprecisões faz aparecer uma posição cujo o próximo lance que a manteria "normal", é extremamente difícil de achar.

259- Para ver a ideia de um lance, faça um lance de peão, neutro, após o lance misterioso.

260- Ele desistiu em uma posição empatada. Ele não conseguiu fazer um plano que estava fixo na cabeça dele, se frustrou.

261- Os 3 motivos que fazem um cara bom errar: 1- crescer o olho menosprezando o adversário. 2- está sendo atacado, sob pressão erramos mais facilmente (rei atacado, ou dama ou/e peões próximos a promover). 3- um plano fixo que até poderia ser bom, mas com a

mudança de posição ele não funciona, porém continuamos com ele. Errar em posição ganha ou igual é mais comum nesse último caso, plano inflexível.

262- Posição aberta tem muito recurso, mesmo para quem esta pior, um lance errado é brutal, principalmente se o rei estiver pelado.

263- Se todas as suas peças estiverem atacando o rei pelado e você não achar mate, é porque você não esta pensando em sacrificar, ás vezes é a única solução. Dai o mate aparece ou no mínimo se simplifica a posição com mate futuro.

264- O oponente também tende a errar quando tem material a mais em posição perigosa. Mas também há um fator psicológico... Se o jogador tem material a mais e o oponente continua jogando, isso é um desrespeito, essa negatividade faz com que ele jogue de qualquer jeito, já que se o jogador que tem peça a mais parar para pensar qual lance jogar, ele vai se sentir um bosta, então faz tudo meia boca.

265- Não é saudável tentar pensar 10 lances à frente, porque no quarto lance a posição pode mudar muito, e o quinto que você pensou não fará sentido. Pense dois lances à frente, mas devem ser concretos e seguir um plano.

266- Nem sempre quem é bom de pluzze é bom de xadrez. Os treinos táticos mostram a posição já preparada, mas para preparar, para chegar até a posição tática, é preciso saber construir, planejar...
Ás vezes nos desgastamos tanto planejando uma boa posição que quando chegamos nela não vemos um palmo além do nariz. E os treinos táticos tendem a ter sua composição mais simples do que nas partidas. E quando jogamos com alguém muito forte, subentende que um tático não dará certo.

267- Treinar táticos com tempo para cada um, ajuda mais.

268- A iniciativa é a primeira coisa e a mais fácil de conquistar numa partida.

269- Não espere ter um rating de 2400 para começar a pensar nos lances.

270- O adversário desanima e erra quando seu plano não dá certo, mesmo que o plano iguale a partida.

271- No xadrez a evolução não é tão concreta quanto no jiu-jitsu, já que nenhuma posição se repete (principal fator). A abertura pode ser mais facilmente aprendida, e o final em segundo lugar, já que o final pode se repetir concretamente ou quase.

272- Livros e sozinho, O principal.

273- Diferença entre um top 10 e um top 200 é o calculo.

274- Se o ser humano tem mais capacidade criativa, mas o computador sempre ganha, (e não tem criatividade, apenas cálculo), então no fundo, o cálculo é mais importante.

275- Tática vence estratégia.

276- O cavalo é a peça mais comum em táticos brilhantes, ativo ou apoiando outras peças. É bom não só em posição fechada, mas quando há peões fixos (não exatamente centro fechado).

277- Lance único, forçado, é difícil de achar quando a posição parece neutra.

278- A troca de vantagem no xadrez chega a um ponto em que é obrigatória para ir em direção ao mate, assim como a simplificação. Principalmente se o adversário for bom defensor.

279- A diferença de um 2400 para um 2100 é que o primeiro erra menos, nem sempre sabe mais. A diferença entre um 2700 e um 2400, além de ritmo de torneios é que o 2400 não aguenta tantos táticos quando se entra numa posição aguda, ele sucumbe após 3 ou 4 táticos seguidos.

280- Em 90% das posições não existe o bom lance, tem vários (3 ou 4). Somente em posições agudas existe o lance certo.

281- Nos seus cálculos de lances, sempre termine com um lance seu, “eu faço isso, o adversário responde, dai eu respondo”. Nunca termine com um lance do adversário.

282- O par de bispos é bom em posição aberta, mas depende de como eles estão colocados, "lado a lado" mirando uma mesma ala dá mais força para eles.

283- Tenha planos flexíveis.

284- Quando estiver atacando o rei pelado, 99% dos ataques devem ser agressivos, sacrifícios ou com a possibilidade de serem, seja a peça que esta perto do rei ou a que esta longe, não importa.

285- O contra ataque também pode ser executado em dois lances, um lance prepara e o próximo captura. Não precisa ser captura direta.

286- As peças pesadas (torres e dama) ficam bem em quase qualquer lugar. As peças que devem ser melhoradas são em maior percentagem, as leves, cavalos e bispos.

287- Em finais de dama e duas torres para cada lado, o lado superior é aquele que esta com rei mais protegido (além da posição dos peões).

288- Uma peça mal colocada contamina não só outras peças, mas peões também).

289- Sacrifício posicional é aquele que não se ganha peça ou mate imediatamente, demora uns 8 ou 10 lances para ganhar algo. Tem sacrifício posicional de torre, de cavalo... são mais comuns.

290- "Lances violentos só são bons se você tiver a dama, sem a dama seus peões ativos começarão a ser martelados". Só troque as damas se tiver vantagem clara.

291- Todo lance de computador tem um sentido matemático.

292- Jogar rápido no inicio da partida, dá atitude, presença de espírito, isso cria pressão no adversário. "até se o adversário for mais forte, ás vezes ele se quebra". Mas claro, todo lance ousado tem que ter um sentido.

293- “Questões Práticos” no xadrez: Pressionar posição empatada, Tempo no relógio, psicológico. Ou seja, não há uma separação clara entre o que é prático e o que não é.
Tudo o que envolve mais decisão humana do que objetiva, é uma questão prática.
Prático: tudo o que é subjetivo. "Tem dois lances bons, qual escolho? dai entra sua vontade "prático".

294- Zug é comum no final de peões. Mas também em finais de dama, finais com peças leves, e no meio jogo com centro fechado, onde um lado ás vezes é obrigado a mover peão para frente e enfraquecer, e o outro lado fica manobrando peças esperando.
Ás vezes não é melhorar minha peça, é impedir o outro melhorar a dele.

295- Sempre force o adversário a se defender. SEMPRE.

296- Todo movimento deve ter um propósito concreto, mesmo que seja pouco claro ou mesmo que seja claro, mas não tão ambicioso.

297- Se uma peça mal colocada contamina as outras, uma peça bem colocada melhora as outras.

298- No xadrez, todo lance tem uma explicação simples, mas somente após você descobrir o porquê. Por mais difícil que seja o lance, ele sempre tem uma explicação simples, porque obviamente, o xadrez não é religião, não é física quântica, é um jogo.
A dificuldade esta no fato de ás vezes ser um lance que não estava no nosso plano, ou ser uma sequência junta de explicações simples, excesso de lances simples numa partida...

299- Depois que você entende o porquê de um lance (seja estratégico ou tático) é como se você estivesse perseguindo um animal de velocidade mediana (25km/h), ficando fácil pega-lo, mas antes de entender o lance, é como se você tivesse que caçar vários desses animais ao mesmo tempo.

300- Mesmo que o lance adversário seja medianamente bom, eu posso ter problemas, além das pequenas vantagens acumuladas dele, eu não posso voltar peças, voltar tempos da vez de quem joga, jogar duas vezes seguidas...

301- O importante são as peças que sobram, não as que estão sendo trocadas.

302- Se suas peças estiverem mais ou menos bem posicionadas, busque lances ativos (normalmente de peões).

303- Uma boa defesa ou um bom ataque tem como base um bom desenvolvimento.

304- O computador só valoriza o material. Ele sacrifica peças apenas se for ganhar mais material depois, ou se for para dar mate (mate é uma forma de ter mais material/material ativo).

305- Perder sim, mas nunca mais perder do mesmo jeito.

306- Provavelmente a posição nunca irá se repetir em outra partida sua, então aprenda o sentido geral dela, a estratégia, a psicologia que fez você errar ou acertar.
307- Uma maneira de enlouquecer é, em cada partida, sempre se comparar com a melhor versão de um super GM "- Mas o Magnus não teria perdido essa partida"… O engraçado é que nunca nos inspiramos na pior versão deles.

308- Quando jogamos contra alguém muito mais forte:
1- Defendemos muito = perdemos.
2- Arriscamos de qualquer jeito = perdemos.
3- Arriscamos, porém os lances tem certo sentido lógico ou prático = temos mais chances de vencer.

309- Se você estiver perdido, complique a posição, sacrificando qualidade, atacando o rei...

Contatos:
https://www.facebook.com/mateus.furlan.1232/
https://furlan007.blogspot.com
https://x.com/matias677346